



Projet de développement

Adaptation du jeu plateau “7Wonders”
développé en Java, dans l’architecture de
projet “Maven”



Composition de l'équipe "The Miagestics"

- Pierre SAUNDERS : chef de projet / Leader technique
- Yannick CARDINI : développeur section commun
- Rémi FÉLIN : développeur / Gestion git
- Benoît MONTORSI : développeur architecture & Client
- Thomas GAUCI ; développeur Jeu



Bilan des fonctionnalités implémentées

- Version complète du jeu “7Wonders”, avec tous les éléments présents (à quelques exceptions près) dans le jeu ainsi que de toutes les règles.
- Deux lanceurs :
 - un lanceur “partie” permettant de lancer une partie, accompagné d’un descriptif détaillé de la partie via une sortie textuelle sur console.
 - un lanceur “stat” permettant de lancer 500 parties, d’enregistrer les données imposées par le CDC et de les afficher via une sortie textuelle sur console.



Nos choix de conceptions

- Client / Serveur sur un seul buffer
- Une architecture modifié en cours de route afin de rendre le jeu indépendant du serveur
- Enum eventConnection permet la synchronisation du jeu



Points forts et faibles du projet

Intelligence des bots (des décisions de jeu en fonction de notre plateau et deck actuel)

Points Forts :

- Paradigme Client / Serveur non dépendant de socket.io (Librairie interchangeable/modulable)
- Modularité des stratégies / bot (L'ajout d'une nouvelle stratégie / bot se fait en créant qu'un seul fichier sans modifier quoique soit d'autre)

Points Faibles :

- Bots : aucune mémoire / persistance (aucune sauvegarde des coups précédents)
- communication avec le client



CONCLUSION

- Un projet enrichissant (Gestion de projet, méthode AGILE, ...)
- Une cohésion d'équipe bien rodé nous a permis de mener le projet à son terme (malgré les difficultés rencontrées)
- Place à la démonstration !